Instituto de Matemática e Estatística da Universidade de São Paulo

São Paulo, 1º de Dezembro de 2015

Mac0332 – Engenharia de Software

Entrega 3

Erros Encontrados nos Testes

Bruno Guilherme Ricci Lucas (4460596)

Leonardo Pereira Macedo (8536065)

Vinícius Bitencourt Matos (8536221)

Tivemos alguns problemas para iniciar os testes. A parte que gerencia as trocas entre cliente e servidor não estava implementada de uma maneira que permitisse a produção de testes de uma maneira intuitiva e simples. Tivemos grandes dificuldades inicialmente, pois não sabíamos exatamente como proceder. Após um tempo, tivemos a idéia de fazer uma refatoração do código usando o método test-first. Primeiro pensamos nos testes a serem feitos e então passamos a alterar o código com isso em mente. Com isso, foi muito mais simples retrabalhar o código e gerar os testes. A maioria foi feita sem grandes dificuldades, excetuando os casos abaixo:

1) Comando QUIT fazia com que todos os testes parassem. Foi devido a comandos System.exit() no cliente.

SOLUÇÃO: Retirada de uns System.exit() no cliente, deixando-o mais limpo.

2) Comando NICK, sendo usado simultaneamente por 2 clientes, fazia com que o segundo tivesse um erro de nickname já definido. Isso ocorre devido à estrutura static nas ClientToServerMessages.

SOLUÇAO: Refatoração nas mensagens client-server

3) Fim de Partida: Esse é um caso à parte. Todos os testes feitos foram aprovados, no entanto, ao se jogar o jogo, vemos que ele não tem fim. Quando todas as unidades de um dos lados são destruídas, o loop do jogo não se encerra, mesmo que seja detectado que não há mais unidades de um dos Clientes. Ainda não foi encontrada uma solução para este problema.